

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB DAN SMS GATEWAY
(STUDI KASUS : CV GITON EDUCATION TOYS)**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi
dan Informatika**

Oleh:

ROKHMAD ANDRIA PRADESSYA

L 200 120 096

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB DAN SMS GATEWAY
(STUDI KASUS : CV GITON EDUCATION TOYS)**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

ROKHMAD ANDRIA PRADESSYA

L 200 120 096

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Heru Supriyono, M.Sc.

NIK.970

HALAMAN PENGESAHAN

**SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB DAN SMS GATEWAY
(STUDI KASUS : CV GITON EDUCATION TOYS)**

OLEH

ROKHMAD ANDRIA PRADESSYA

L 200 120 096

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Komunikasi Dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Jumat, 24 Juni 2016
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
(Ketua Dewan Penguji)
2. Hernawan Sulistyanto, S.T., M.T
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Drs. Sujalwo, M.Kom
(Anggota II Dewan Penguji)




Publikasi ilmiah ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar sarjana


Tanggal 4 Agustus 2016

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika


Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D.
NIK : 706

Ketua Program Studi
Informatika

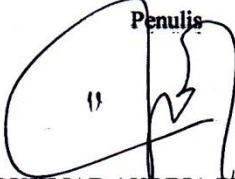

Dr. Heru Supriyono, M.Sc.
NIK:970

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 16 Juni 2016

Penulis

ROKHMAD ANDRIA PRADESSYA
L 200 120 096



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

Jl. A Yani Tromol Pos 1 Pabelan Kartasura Telp. (0271)717417, 719483 Fax (0271) 714448
Surakarta 57102 Indonesia. Web: <http://informatika.ums.ac.id>. Email: informatika@ums.ac.id

SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

012/A.3-II.3/INF-FKI/V/2016

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Biro Tugas Akhir Program Studi Informatika menerangkan bahwa :

Nama : ROKHMAD ANDRIA PRADESSYA
NIM : L200120096
Judul : SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB DAN SMS
GATEWAY (Studi Kasus : CV Education Toys)

Program Studi : Informatika

Status : **Lulus**

Adalah benar-benar sudah lulus pengecekan plagiasi dari Naskah Publikasi Tugas Akhir,
dengan menggunakan aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb


Surakarta, 2 Agustus 2016

Biro Tugas Akhir Informatika

Endang Wahyu Pamungkas, S.Kom., M.Kom.

Turnitin - Google Chrome
https://turnitin.com/newreport.asp?oid=693249372&sid=0&n=0&m=0&svr=07&es=1_693249372_692502789_1&lang=en_us&bypass_cv=1

preferences [previous paper](#) [next paper](#)



Processed on: 02-Aug-2016 11:31 WIB
 ID: 693249372
 Word Count: 2589
 Submitted: 1

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB DAN S...

By Rokhmad Andria Pradessya

Similarity Index
29%

Similarity by Source	
Internet Sources:	19%
Publications:	0%
Student Papers:	18%

Document Viewer

[exclude quoted](#) [exclude bibliography](#) [exclude small matches](#) mode: [show highest matches together](#)

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB DAN SMS GATEWAY (STUDI KASUS): 22

CV GITON EDUCATION TOYS) Abstrak Transaksi jual beli saat ini mendapatkan pengaruh sangat besar oleh perkembangan teknologi, dalam melakukan pemanfaatan e-commerce transaksi jual beli ini memudahkan antara penjual dan pembeli untuk tidak harus bertemu secara langsung. Giton toys adalah toko yang bergerak dalam bidang penjualan mainan untuk anak-anak. Dalam melakukan kegiatannya toko giton education toys menggunakan cara sederhana yaitu dengan melakukan pemasaran ke sekolah dan menggunakan brosur. Karena itu toko giton toys dalam pengembangan usahanya memiliki media jual beli tanpa terkendala

waktu dan jarak. Tujuan dari penelitian ini adalah 32

menghasilkan website e-commerce sebagai media transaksinya dan terintegrasi oleh SMS Gateway. Dari hasil penelitian tersebut maka akan dirancang, dibuat serta diimplementasikan sistem informasi berbasis e-commerce dengan menggunakan PHP sebagai program aplikasi webnya, MySql sebagai databasenya, dan SMS Gateway sebagai aplikasi lain untuk menunjang penjualan. Sehingga diharapkan dapat mempermudah proses pencarian produk, serta transaksi pembayarannya. 86% responden sangat setuju bahwa sistem informasi penjualan ini memiliki informasi sangat lengkap dan 88% responden sangat puas dengan layanan yang ada di website tersebut. Hasil pengujian Sistem Informasi Penjualan

Berbasis Web dan SMS Gateway menunjukan bahwa semua fitur yang terdapat di dalam sistem 2

1 4% match (student papers from 09-May-2016)
 Class Publikasi Wisuda Juni
 Assignment Publikasi Wisuda Juni
 Paper ID: [671835707](#)

2 2% match (Internet from 15-Oct-2014)
<http://ejournal-s1.undip.ac.id>

3 2% match (student papers from 10-May-2016)
 Class Publikasi Wisuda Juni
 Assignment Publikasi Wisuda Juni
 Paper ID: [672340393](#)

4 2% match (Internet from 31-Aug-2015)
<http://eprints.mdp.ac.id>

5 1% match (Internet from 11-Dec-2014)
<http://hatta-cules.blogspot.com>

6 1% match (Internet from 04-Jul-2014)
<http://ijns.org>

SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB DAN SMS GATEWAY (STUDI KASUS: CV GITON EDUCATION TOYS)

Abstrak

Transaksi jual beli saat ini mendapatkan pengaruh sangat besar oleh perkembangan teknologi, dalam melakukan pemanfaatan *e-commerce* transaksi jual beli ini memudahkan antara penjual dan pembeli untuk tidak harus bertemu secara langsung. Giton toys adalah toko yang bergerak dalam bidang penjualan mainan untuk anak-anak. Dalam melakukan kegiatannya toko giton education toys menggunakan cara sederhana yaitu dengan melakukan pemasaran ke sekolah dan menggunakan brosur. Karena itu toko giton toys dalam pengembangan usahanya memiliki media jual beli tanpa terkendala waktu dan jarak. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan website *e-commerce* sebagai media transaksinya dan terintegrasi oleh *SMS Gateway*. Dari hasil penelitian tersebut maka akan dirancang, dibuat serta diimplementasikan sistem informasi berbasis *e-commerce* dengan menggunakan *PHP* sebagai program aplikasi webnya, *MySQL* sebagai databasenya, dan *SMS Gateway* sebagai aplikasi lain untuk menunjang penjualan. Sehingga diharapkan dapat mempermudah proses pencarian produk, serta transaksi pembayarannya. 86% responden sangat setuju bahwa sistem informasi penjualan ini memiliki informasi sangat lengkap dan 88% responden sangat puas dengan layanan yang ada di website tersebut. Hasil pengujian Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dan *SMS Gateway* menunjukkan bahwa semua fitur yang terdapat di dalam sistem informasi maupun *SMS gateway* dapat bekerja dengan baik. Namun pada aplikasi *SMS Gateway* masih terdapat kendala gangguan yang menyebabkan data tidak masuk ke dalam server *SMS Gateway*, gangguan tersebut disebabkan oleh gangguan provider dan pengaturan servis *SMS Gateway* pada widows.

Kata kunci: *E-Commerce, SMS gateway, MySQL*

Abstract

Buying and selling is currently getting a huge influence by technological development, in making use of e-commerce transactions facilitate buying and selling between sellers and buyers to tidak should meet directly. Giton toys is a store that specializes in the sale of toys for children. In conducting its activities giton education toys store receipts simple way is to do marketing to schools and use brochures. Therefore giton store toys in the development of the business has untrammelled selling media time and distance. The purpose of this research is to produce e-commerce website as a media transaction and integrated by SMS Gateway. From the results of these studies will be designed, created and implemented information system-based e-commerce using PHP as a web application program, MySQL as the database and SMS Gateway as other applications to support sales. Which is expected to simplify the search process of products, as well as payment transactions. 86% of respondents strongly agree that this sales information system has a very complete information and 88% of respondents are very satisfied with the services available on the website. Results of testing the Web-Based Sales Information System and SMS Gateway showed that all of the features contained in the information system and SMS gateway can work well. However, the SMS Gateway application, there are still obstacles disorder that causes the data is not entered into the SMS Gateway server, the disorder caused by impaired regulation services provider and SMS Gateway to the widows.

Keyword: *E-Commerce, SMS gateway, MySQL*

1. PENDAHULUAN

Teknologi pada saat ini telah mengalami perkembangan yang semakin maju yang digunakan untuk mempermudah melakukan berbagai kegiatan. Salah satu perkembangan teknologi yang semakin maju adalah berkembangnya *internet* di belahan dunia. Dengan menggunakan *internet* kini masyarakat dapat melakukan komunikasi jarak jauh dengan masyarakat lainnya di berbagai belahan dunia. Serta dengan berkembangnya *internet* perusahaan dapat melakukan transaksi jual beli atau melakukan bisnisnya dengan mudah. CV. Giton Education Toys merupakan sebuah toko

yang melayani penjualan dan pemesanan mainan pendidikan untuk anak-anak di Taman Kanak-kanak. Dalam melakukan kegiatannya, CV.Giton Education Toys masih menggunakan media penyampaian informasi yang sederhana, sehingga untuk pemasaran produk dan layanannya masih belum maksimal. Sementara itu dalam melakukan pemasarannya CV.Giton Education Toys masih menggunakan sistem *face to face* atau bertemu langsung dengan pembeli. Banyaknya konsumen yang ingin melakukan transaksi tanpa harus datang langsung ke toko membuat toko tersebut mencari media cepat dalam memasarkan produknya, sehingga web berbasis toko *online* sangat diperlukan.

SMS Gateway sebuah sistem aplikasi yang digunakan untuk mengirim dan menerima SMS. Dan biasanya digunakan pada aplikasi bisnis, baik untuk kepentingan promosi, servis informasi terhadap pengguna, prebaran produk dan jasa. Saat ini *SMS Gateway* merupakan suatu jembatan komunikasi yang menghubungkan perangkat komunikasi dengan perangkat komputer.

Berdasarkan latar belakang di atas maka akan dirancang, dibuat serta diimplementasikan sistem informasi berbasis *e-commerce* dengan menggunakan *PHP* sebagai program aplikasi webnya, *MySql* sebagai databasenya, dan *SMS Gateway* sebagai aplikasi lain untuk menunjang penjualan. Sehingga diharapkan dapat mempermudah proses pencarian produk, serta transaksi pembayarannya.

Aryani (2013) dalam jurnal yang berjudul "*E-Commerce Web Development in Wiga Art*" mengatakan bahwa teknologi informasi secara luas diterapkan sebagai website untuk penjualan produk secara *online*, di mana produk dapat diakses di seluruh Dunia. Oleh karena itu, banyak layanan menawarkan aplikasi *e-commerce* untuk penjual produk *online* bahwa fitur-fiturnya diciptakan untuk kebutuhan dari toko *online* itu sendiri. Sehingga dapat meningkatkan penjualan secara otomatis.

Gangeshwer (2013) dalam jurnal yang berjudul "*E-Commerce or Internet Marketing*" mengatakan bahwa Peran penting teknologi dalam bisnis adalah dapat meningkatkan kualitas layanan, salah satu peran penting perkembangan teknologi adalah internet. Internet sendiri kemudian berevolusi dengan berkembangnya sebuah teknologi baru yaitu E-commerce. Efek dari munculnya e-Commerce sendiri adalah memberikan kemudahan kepada pelaku bisnis untuk mengembangkan usahanya. teknologi memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas layanan yang diberikan oleh unit bisnis.

Tandon (2012) dalam jurnal yang berjudul "*Aplication of Incoming SMS to a Website, Control the Website to Send SMS Gateway*" mengatakan bahwa SMS telah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari untuk komunikasi *offline*. Sekarang sebagian besar pengguna mengirim pesan teks melalui internet menggunakan *SMS Gateway*. Juga kita telah menyaksikan banyak

perangkat yang dikendalikan menggunakan SMS. Di mana perangkat bereaksi setelah menerima SMS dan mengikuti perintah diprogram.

Supriyono, dkk (2016) dalam jurnal yang berjudul “*Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Presensi Berbasis SMS Gateway (Studi Kasus : SMP Muhammadiyah 1 Kartasura)*” mengatakan bahwa untuk menawarkan komputer dan seluler berbasis sistem untuk pemantauan kehadiran siswa, karyawan administrasi, dan guru dari SMP Muhammadiyah Kartasura. Sistem ini dikembangkan menggunakan *PHP* dan database *MySQL* untuk *user interface* berbasis web dan *Gammu* untuk *SMS Gateway*.

Yulista (2015) dalam skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dan *SMS Gateway* Pada CV Tricita Komputer” Dalam Bidang penjualan dan promosi, CV. Tricita Komputer memiliki permasalahan, seperti banyaknya pelanggan di luar kota yang kesulitan dalam memesan/membeli barang di CV. Tricita. Metodologi yang digunakan adalah *RUP*, yang memiliki 4 buah tahap, yaitu permulaan, perencanaan, konstruksi, dan transisi. Dengan dibuatnya Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dan *SMS Gateway* ini.

Wibowo (2013) dalam skripsi yang berjudul “Rancang Bangun *E-commerce* dan *SMS Gateway* Menggunakan *codeIgniter* (Studi Kasus: Orange Solo Camera)” mengatakan bahwa aplikasi *e-commerce* yang telah dibangun memiliki fasilitas untuk mengelola produk, pemesanan, metode pembayaran melalui transfer bank, jasa pengiriman barang menggunakan JNE serta laporan hasil penjualan. Aplikasi *SMS Gateway* yang dikembangkan untuk mengirim SMS massal dan *autoreplay* yang dapat digunakan pemilik toko untuk memberikan layanan tambahan kepada calon pembeli .

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan diatas adalah dengan menggunakan metode eksperimen. Bagian yang terdapat dalam metode ini adalah analisa kebutuhan, pengumpulan data, perancangan sistem, pengujian dan pembuatan naskah publikasi. Dari metode eksperimen yang digunakan diantaranya :

2.1 Analisa Kebutuhan

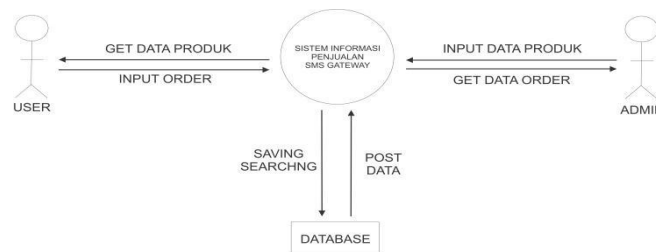
Seiring berkembangnya *e-commerce* maka, penelitian ini diharapkan dapat membuat produk CV Giton Toys dapat dikenal oleh penjuru tanah air.

2.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam tahap ini adalah melakukan penelitian, wawancara kepada pemilik Giton Toys. Sehingga akan tercipta sebuah sistem penjualan yang di inginkan oleh pemilik Giton Toys untuk mempermudah dalam melakukan transaksi jual belinya.

2.3 Perancangan Sistem

Perancangan sistem di implementasikan pada gambar 1.

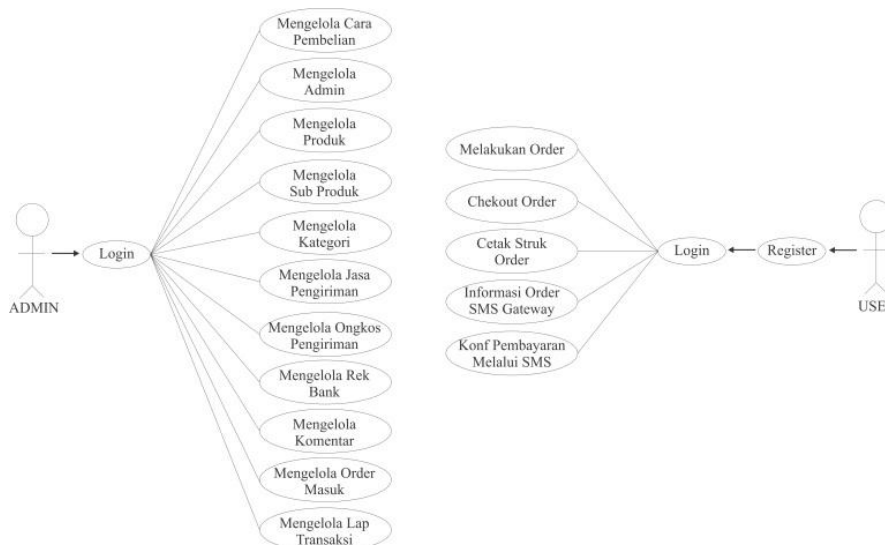


Gambar 1. Perancangan Sistem

Dari gambar 1 di atas dapat dijelaskan bahwa admin bertugas menginputkan data produk baik harga produk, kategori produk, jumlah stok produk, dan diskripsi produk melalui sistem informasi penjualan serta sistem akan memproses perintah admin dan akan tersimpan di dalam database. Kemudian user akan mendapatkan data produk yang ada dan dapat melakukan order pembelian yang nantinya akan tersimpan kedalam database, lalu data order dari user akan di informasikan ke admin untuk proses selanjutnya

2.3.1 Use case diagram admin dan user

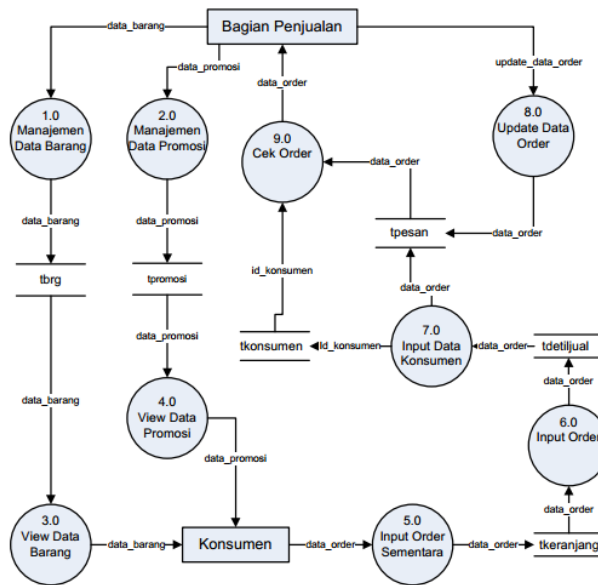
Use case diagram admin dan user dapat dilihat pada gambar 2 .



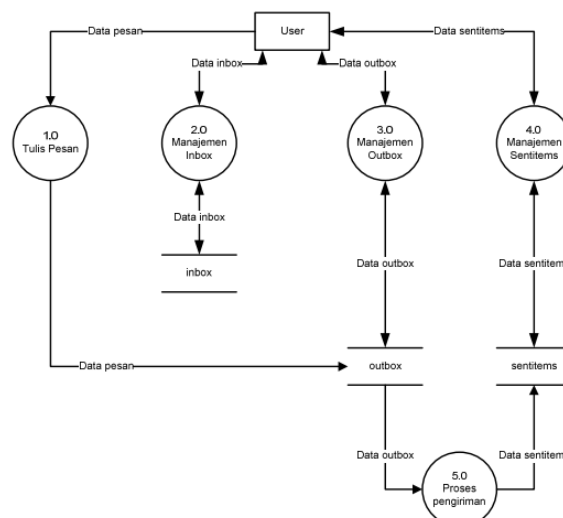
Gambar 2. Use case diagram admin dan user

2.3.2 DFD (Data Flow Diagram)

Data flow diagram sistem informasi penjualan dan aplikasi sms pada gambar 3 dan 4.



Gambar 3. DFD Sistem Informasi Penjualan



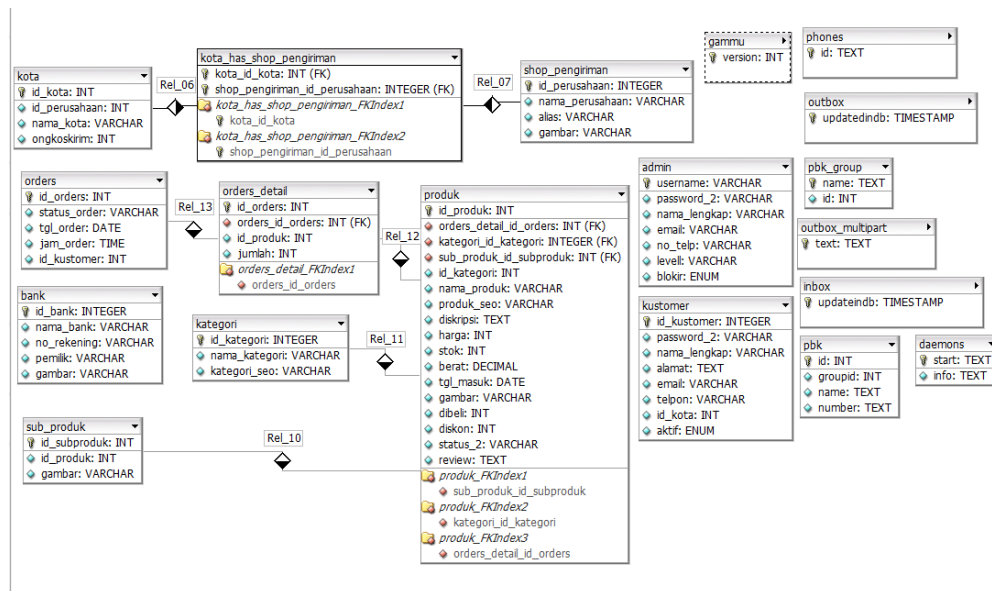
Gambar 4. DFD SMS *Gateway*

2.4 Pembuatan Aplikasi

Saat melakukan penelitian ini kami memakai peralatan utama dan pendukung yaitu perangkat keras dan perangkat lunak. Untuk perangkat keras yang digunakan adalah Laptop Acer dengan spesifikasi *processor core i3 1,8 Ghz*, RAM 3 Gb dan hardisk 500 Gb, modem GSM Huawei E3131A, handphone Asus. Dan Software (Perangkat Lunak) adalah Sistem Operasi Windows 7 Ultimate, Adobe Photoshop CS6, CorelDraw X5, Webserver XAMPP, Gammu 1.33.0 dan web chrome untuk menampilkan hasil.

2.4.1 Perancangan ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Perancangan ERD dapat dilihat pada gambar 5.



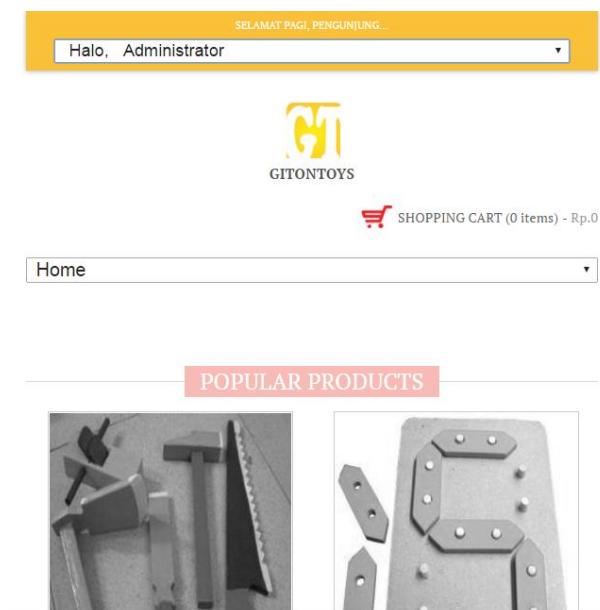
Gambar 5. Perancangan ERD

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Aplikasi

3.1.1 Halaman Utama

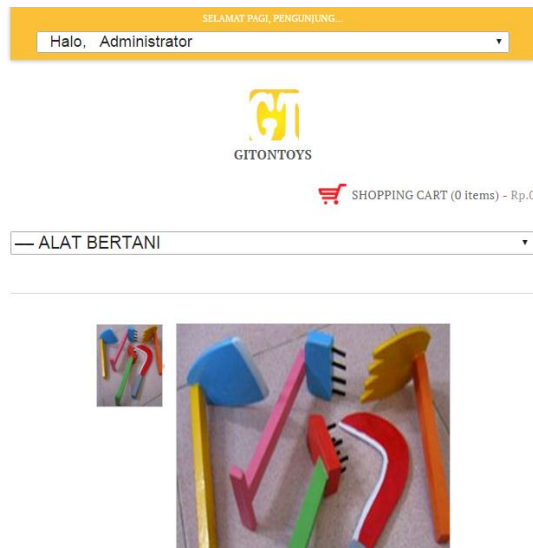
Halaman utama adalah tampilan utama dimana website tersebut diakses, halaman tersebut berisi menu *home*, kategori, cara pembelian, produk kami, *cart*, kontak. Halaman utama dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Utama

3.1.2 Halaman Kategori

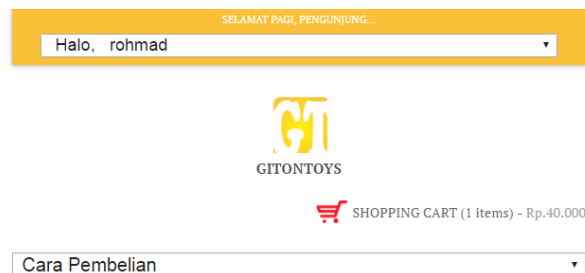
Halaman kategori adalah halaman yang berisi tentang kategori produk yang dijual pada toko. Halaman kategori dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Halaman Kategori

3.1.3 Halaman Cara Beli

Halaman Cara Beli adalah halaman yang berisi tata cara pembelian barang di toko giton toys. Halaman cara beli dapat dilihat pada gambar 10.



CARA BELI

1. Klik pada tombol **Beli** pada produk yang ingin Anda pesan.
2. Produk yang Anda pesan akan masuk ke dalam **Keranjang Belanja**. Anda dapat melakukan perubahan jumlah produk yang diinginkan dengan mengganti angka di kolom **Jumlah**, kemudian klik tombol **Update**. Sedangkan untuk menghapus sebuah produk dari Keranjang Belanja, klik tombol **Kali** yang berada di kolom paling kanan.
3. Jika sudah selesai, klik tombol **Selesai Belanja**, maka akan tampil form untuk pengisian data kustomer/pembeli.
4. Setelah data pembelian selesai diisi, klik tombol **Proses**, maka akan

Gambar 10. Halaman Cara Beli


3.1.4 Halaman Cart

Halaman *cart* adalah halaman yang berisi total pembayaran produk yang telah dibeli oleh konsumen. Halaman cart dapat dilihat pada gambar 11.


SELAMAT PAGI, PENGUNJUNG...

HALO, ROHMAD

LOGOUT




GITONTOYS

 SHOPPING CART (1 Items) - Rp.40.000

HOME | KATEGORI | CARA PEMBELIAN | PRODUK KAMI | CART | CONTACT

Home / Shop / Green camouflage utility

NO	NAMA BARANG	QUANTITY	DISKON	UNIT PRICE	PRICE	HAPUS
1	 PUZZLE HURUF KAYU	<input type="text" value="1"/>	0 %	Rp.40.000	Rp.40.000	Hapus
		PPN 10%		Rp. 4.000		
		TOTAL		RP. 44.000		

Gambar 11. Halaman *Cart*.

3.1.5 Halaman Cetak Struk Pembelian

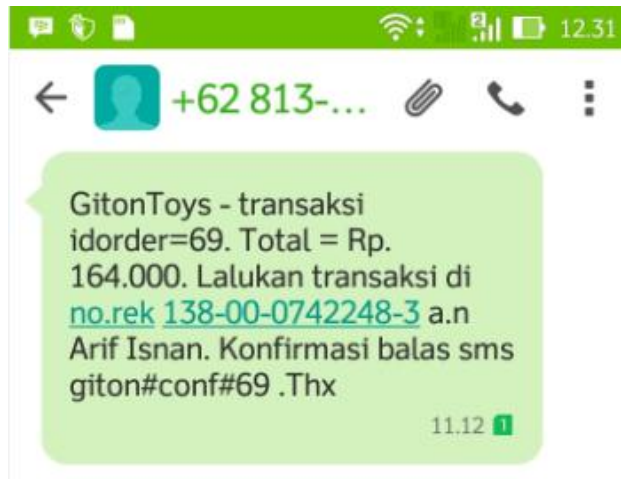
Halaman cetak struk pembelian adalah halaman yang berisi tentang detail order yang dibeli dan harga yang harus dibayar oleh pelanggan. Halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 12.

GITON TOYS Alamat : Senden, Ngawen, Klaten No Telepon, No hp. 085867335152				
DETAIL ORDER PRODUK				
Proses Order Telah Selesai, Berikut Detail Data Ordernya :				
ID Order/Pemesanan : 78				
Nama Pemesan : rohmada				
Alamat Pemesan : senden, ngawen, klaten				
No HP Pemesan : 085607072310				
Email Pemesan : andria@gmail.com				
Nama Produk	Berat (Kg)	Qty	Harga (Rp.)	Sub Total (Rp.)
PUZZLE HURUF KAYU	0.50	1	40000	40000
			Total : Rp.	40.000,00
			Ongkos Kirim untuk Tujuan Kota Anda : Rp.	15.000,00/Kg
			Total Berat :	0.5 Kg
			Total Ongkos Kirim : Rp.	7.500,00
			Grand Total : Rp.	47.500,00

Gambar 12. Halaman Cetak Struk Pembelian

3.1.6 SMS Gateway Pemberitahuan Detail Order.

SMS Gateway pemberitahuan detail order berisi pemberitahuan informasi pembayaran ke rekening tujuan dan total yang harus dibayar, dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Pemberitahuan Order Melalui SMS

3.1.7 SMS Konfirmasi Pembayaran

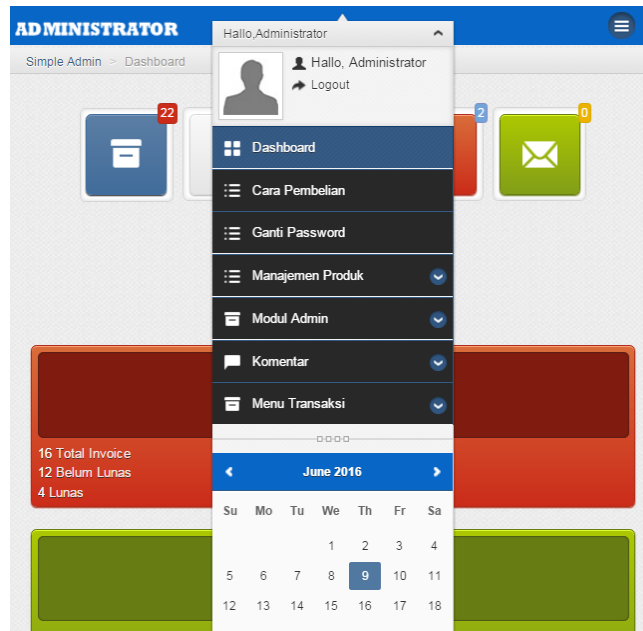
SMS konfirmasi pembayaran berisi bahwa setelah melakukan transfer konsumen dapat melakukan konfirmasi pembayaran melalui sms yang telah diberikan *code* oleh perusahaan tersebut, dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 14. SMS Konfirmasi Pembayaran

3.1.8 Halaman Beranda Admin

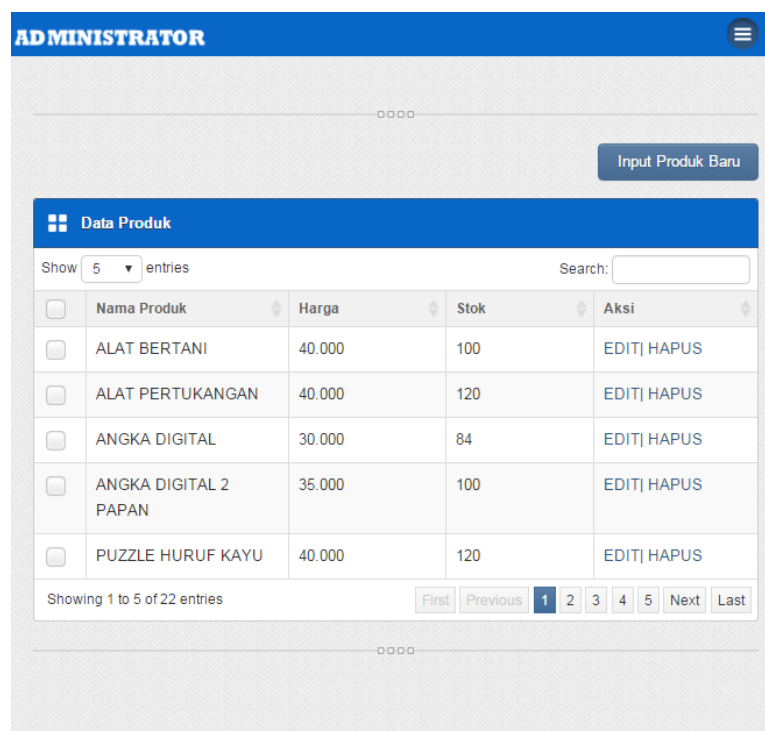
Halaman beranda admin adalah halaman yang berguna untuk mengedit hal-hal yang berkaitan dengan toko tersebut. Halaman tersebut dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Halaman Beranda Admin

3.1.9 Halaman Input Produk

Halaman produk adalah halaman yang berisi halaman yang digunakan untuk menambah atau menginput produk baru kedalam toko *online*. Halaman produk dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Halaman Input Produk

3.1.10 Halaman Ongkos Kirim

Halaman ongkos kirim adalah halaman yang berisi tentang biaya ongkos kirim ke kota-kota. Halaman ongkos kirim dapat dilihat pada gambar 17.

The image shows two parts of a web application. The top part is a form titled 'Input kategori Baru' with a star icon. It contains three input fields: 'Nama Kota' with the value 'YOGYAKARTA', 'Nama Perusahaan' with a dropdown menu showing 'JNE', and 'Ongkos Kirim' with the value '20000'. A 'Simpan' button is at the bottom. The bottom part is a table titled 'Data Ongkos Kirim'. It has a search bar and a 'Show 5 entries' dropdown. The table has four columns: 'Nama Kota', 'Nama Perusahaan', 'Ongkos Kirim', and 'Aksi'. It lists six entries for different cities, all with 'JNE' as the company. The 'Aksi' column contains 'EDIT | HAPUS' links. A pagination bar at the bottom shows 'Showing 1 to 5 of 7 entries' and navigation buttons: 'First', 'Previous', '1', '2', 'Next', 'Last'.

Nama Kota	Nama Perusahaan	Ongkos Kirim	Aksi
WONOGIRI	JNE	20.000	EDIT HAPUS
SRAGEN	JNE	15.000	EDIT HAPUS
KARANGANYAR	JNE	19	EDIT HAPUS
SUKOHARJO	JNE	18	EDIT HAPUS
BOYOLALI	JNE	16	EDIT HAPUS

Gambar 17. Halaman Ongkos Kirim

3.1.11 Halaman Order

Halaman order adalah halaman yang berisi produk yang telah dibeli konsumen. Halaman order dapat dilihat pada gambar 18.

ADMINISTRATOR						
Order Masuk						
#	No.Order	Nama Konsumen	Tgl. Order	Jam	Status	Aksi
<input type="checkbox"/>	63	pradessya	02 Mei 2016	09:07:07	Lunas/Terkirim	Baca Hapus
<input type="checkbox"/>	64	pradessya	02 Mei 2016	09:24:37	Baru	Baca Hapus
<input type="checkbox"/>	65	pradessya	02 Mei 2016	12:21:39	Baru	Baca Hapus
<input type="checkbox"/>	66	rohmad	02 Mei 2016	12:29:56	Baru	Baca Hapus
<input type="checkbox"/>	67	rohmad	02 Mei 2016	12:31:33	Baru	Baca Hapus
<input type="checkbox"/>	68	rohmad	02 Mei 2016	12:32:50	Baru	Baca Hapus
<input type="checkbox"/>	69	rohmad	07 Juni 2016	11:13:04	Lunas/Terkirim	Baca Hapus
<input type="checkbox"/>	70	rohmad	07 Juni 2016	12:27:34	Baru	Baca Hapus
<input type="checkbox"/>	71	rohmad	07 Juni 2016	12:39:18	Lunas/Terkirim	Baca Hapus

Gambar 18. Halaman Order

3.1.12 Halaman Laporan Transaksi

Halaman laporan transaksi berisi halaman laporan penjualan produk. Gambar ini dapat dilihat pada gambar 19.

Laporan Transaksi

Dari Tanggal:

01

▼

Juni

▼

2016

▼

s/d Tanggal :

09

▼

Juni

▼

2016

▼

Proses

Batal

Laporan Penjualan

Toko Giton Toys

No	Faktur	Tanggal	Nama Produk	Qty	Harga	Sub Total
1	69	2016-06-07	ALAT PERTUKANGAN	1	40.000,-	40.000,-
2	69	2016-06-07	BALOK SUSUN	1	60.000,-	60.000,-
3	69	2016-06-07	ALAT BERTANI	1	40.000,-	40.000,-
4	77	2016-06-07	ANGKA DIGITAL	1	30.000,-	30.000,-

Total keseluruhan : Rp. 170.000,-

Jumlah yang terjual : 4 unit

Jumlah keseluruhan yg terjual: 4 unit

Gambar 19. Halaman Laporan Transaksi

3.2 Pengujian Sistem

Pengujian sistem yang dilakukan menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* sendiri adalah metode pengujian yang berfokus pada spesifikasi kebutuhan yang dimana penguji tersebut hanya mengetahui apa yang harus dilakukan sistem informasi tanpa harus mengetahui sistem tersebut beroperasi. Pengujian sistem ini dilakukan oleh admin CV Giton Education Toys.

3.2.1 Pengujian Tampilan Halaman Utama

Pengujian tampilan halaman utama dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Tampilan Halaman Utama

NO	PENGUJIAN	STATUS
1.	Tampilan Home	BAIK
2.	Tampilan Kategori	BAIK

3.	Tampilan Cara Pembelian	BAIK
4.	Tampilan Produk Kami	BAIK
5.	Tampilan Cart	BAIK
6.	Tampilan Contact	BAIK

3.2.2 Pengujian Tampilan Halaman Login

Pengujian tampilan halaman login dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Pengujian tampilan halaman login

NO	PENGUJIAN	STATUS
1.	Tampilan Halaman Login	BAIK
2.	Aksi Login	BAIK

3.2.3 Pengujian Tampilan Halaman Admin

Pengujian tampilan halaman admin dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Pengujian Tampilan Halaman Admin

NO	PENGUJIAN	STATUS
1.	Edit Cara Pembelian	BAIK
2.	Edit Ganti Password	BAIK
3.	Edit Produk	BAIK
4.	Edit Sub Produk	BAIK
5.	Edit Kategori	BAIK
6.	Edit Jasa Pengiriman	BAIK
7.	Edit Ongkos Kirim	BAIK
8.	Edit Kustomer	BAIK
9.	Edit Rekening Bank	BAIK
10.	Edit Komentar	BAIK
11.	Edit Order Masuk	BAIK
12.	Edit Laporan Transaksi	BAIK

Berdasarkan dari hasil ketiga tabel pengujian *black box* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian telah berhasil dan berjalan dengan baik.

3.3 Pengujian Menggunakan Browser

Dalam melakukan pengujian menggunakan *browser google chrome, mozilla Firefox* dan *internet explorer* sistem informasi penjualan berbasis web ini berjalan dengan baik. Sementara itu website ini juga *responsive* terhadap ukuran layar.

3.4 Pengujian Menggunakan Kuisisioner

Berikut ini adalah hasil kuisisioner yang diberikan kepada 25 responden untuk mengetahui penilaian terhadap Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dan SMS Gateway menggunakan *Skala Likert*.

Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang dan kelompok mengenai sebuah peristiwa.

NO	PERTANYAAN
1.	Apakah sistem informasi penjualan ini sangat bermanfaat.
2.	Sistem informasi penjualan ini sangat mudah digunakan
3.	Tampilan sistem informasi penjualan ini sangat menarik.
4.	Informasi yang ada didalam website sangat lengkap dan akurat.
5.	Website ini sangat berguna bagi saya untuk mencari referensi mainan anak-anak.
6.	Saya sangat puas dengan layanan yang disediakan didalam website ini.

Berdasarkan pertanyaan yang telah ditetapkan. (1) Apakah sistem informasi penjualan ini sangat bermanfaat, mendapat hasil 84% yang berarti responden sangat setuju. (2) Sistem informasi penjualan ini sangat mudah digunakan, mendapat hasil 82% yang berarti responden sangat setuju. (3) Tampilan sistem informasi penjualan ini sangat menarik, mendapat hasil 85% yang berarti responden sangat setuju. (4) Informasi yang ada didalam website sangat lengkap dan akurat, mendapat hasil 86% yang berarti responden sangat setuju. (5) Website ini sangat berguna bagi saya untuk mencari referensi mainan anak-anak, mendapat hasil 84% yang berarti responden sangat setuju. (6) Saya sangat puas dengan layanan yang disediakan didalam website ini, mendapat hasil 88% yang berarti responden sangat setuju.

4. PENUTUP

Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dan SMS *Gateway* ini merupakan sistem informasi yang sangat berguna bagi CV Giton Education Toys dalam memasarkan produk mainannya ke seluruh penjuru dunia. Sedangkan kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan sistem informasi penjualan tersebut diantaranya :

- a) Berdasarkan pengujian sistem dapat disimpulkan sistem berjalan dengan baik.
- b) Pada aplikasi SMS *gateway* masih terdapat kendala seperti gangguan *provider* dan pengaturan servis SMS *gateway* pada *windows* sehingga menyebabkan data tidak masuk pada *server* SMS *gateway*.

- c) Adanya sistem ini, *customer* dapat melihat informasi barang, registrasi member dan melakukan order melalui website ini.
- d) Selain melalui website *customer* juga mendapatkan informasi status order, dan konfirmasi pembayaran melalui SMS *gateway*.
- e) Website ini telah tersedia dalam berbagai ukuran layar, terutama pada *smartphone* yang saat ini banyak kegiatan dilakukan menggunakan *smartphone*.

DAFTAR PUSTKA

- Aryani, Wiga. (2013). E-Commerce Web Development in Wiga Art. *International Jurnal of Science and Research*, 4 (5).
- Gangeshwer, D.K. (2013). E-Commerce or Internet Marketing. *International Jurnal u- and e-service, Science and Technology*, 6 (6).
- Supriyono, Heru. Saputra, Nugroho Ari. Pradessya, Rokhmad Andria. (2016). *Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Presensi Berbasis SMS Gateway*". Publikasi Ilmiah: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Tandon, Sawal. (2012). Aplication on Incoming SMS to a Website, Control the Website to Send SMS Gateway. *International Jurnal of Computer Science and Information Technologies.*, 3 (3).
- Yulista, M. Ikhsan Indriansyah. (2012). "*Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Dan SMS Gateway Pada CV Tricita Komputer*". Skripsi. Yogyakarta: STMIK GI MDP
- Wibowo , Ari Nur (2013), "*Rancang Bangun E-Commerce dan SMS Gateway Menggunakan Codeigniter Studi Kasus Orange Solo Camera*". Skripsi: Universitas Muhammadiyah Surakarta.